

Kirchner, Constanze: Sagenhafte Gruselgeschichten. Der Perseus-Mythos im Unterricht eines 4. Schuljahres. (Erstveröffentlichung in Kunst+Unterricht 209/1997). In: Kunst+Unterricht Sammelband: Lernchancen im Kunstunterricht. Seelze/ Velber 2000, S. 46 - 48

Sagenhafte Gruselgeschichten

Der Perseus-Mythos im Unterricht eines 4. Schuljahres

Constanze Kirchner, Oestrich-Winkel

Eine Szene aus dem Unterrichtsalltag: Unruhe herrscht, einige Schülerinnen und Schüler haben ihre Arbeit bereits beendet, es klingt gleich. Jens zeichnet ein bluttriefendes Monster, Sabine schreit: «Guck mal, wie eklig!» Martin ist fasziniert von Sabines Reaktion und entwirft mit raschen Zügen eine Gestalt mit aufgerissenem Bauch – das Blut spritzt. Weitere Kinder gehen auf das Spiel ein: «Iiih, wie das aussieht!», «Oh, gruselig!» Der Ehrgeiz ist geweckt, immer mehr Mitschüler sehen sich aufgefordert, schaurige Motive zu entwickeln. Doch die Schulglocke läutet zur Pause.

In den folgenden Tagen werden die «Gruselzeichnungen» im Unterricht aufgegriffen und weiterentwickelt. Wir sehen das «Medusenhaupt» von Caravaggio (1590). Die Kinder reagieren halb lachend, halb entsetzt auf das vorgestellte Bild. Es scheint ein angenehmes Erschauern zu sein. Sie sind begeistert von dem naturgetreu gemalten Gesicht, das mit hervorquellenden Augen und aufgerissenem Mund Grausen und Schrecken spiegelt, besonders im Kontrast zu den ungeheuerlichen Schlangenhaaren, die ihrerseits durch ihre Lebendigkeit und Natürlichkeit in der Darstellung affizierend wirken. Nach eingehendem Gespräch über die genannten Aspekte tauchen Fragen nach der Motivgeschichte auf. «Wer ist die Frau?», «Was ist passiert mit ihr?», «Gab's die wirklich?» Wir lesen die griechische Sage von Perseus – in kleinen Abschnitten, immer abwechselnd. Vieles muß erläutert und besprochen werden, bis das kleinste Detail des Erzählablaufs geklärt ist. Denn: es soll eine Bildergeschichte entstehen.

Der Raub des Medusenhauptes

Jedes Kind entscheidet sich für die bildnerische Darstellung einer Sequenz aus der Geschichte. Interessanterweise gibt es kaum Überschneidungen in der Wahl der jeweiligen Szene – und wenn, ist

es unproblematisch, diese in zwei unterschiedliche Phasen einzuteilen. Wir einigen uns auf die vertraute Wasserfarbentechnik und ein einheitliches Format, denn die Bilder sollen später mit Texten versehen und zur Veranschaulichung der Erzählung zusammengestellt werden. Die Gestaltung verschiedener Szenen in einem Raum verlangt die Absprache der Kinder untereinander: Wie, z.B., sieht der Hochzeitssaal aus? Gegenseitig werden einzelne Motive zunächst phantasievoll beschrieben und gedanklich ausgemalt. Dadurch erhalten die Schülerinnen und Schüler zusätzlich Anregungen für ihre Bilder. Mit viel Ausdauer und Sorgfalt sowie individuellen Gestaltungshinweisen malen die Kinder ihre mehr oder weniger blutigen Themen: Es zeigen sich Träume vom Fliegen, idyllische Szenen von Prinz und Prinzessin, Greueltaten und Massaker. Daneben gibt es junge Helden, die in Ruhm und Ehre schwelgen, großartige Sportler beim Diskuswerfen, eine zarte Jungfrau, die das Orakel spricht, eine andere, die gefesselt am Felsen darbt. Im Mythos mangelt es nicht an Identifikationsfiguren. Im gestaltenden Dialog mit diesen Figuren können eigene, noch undeutliche und unverstandene Lebensentwürfe artikuliert werden, einen Ausdruck finden und der Erfahrung zugänglich werden. Zugleich werden so die in den Mythen verdichteten Menschheitserfahrungen durch Konkretisierung lebendig.

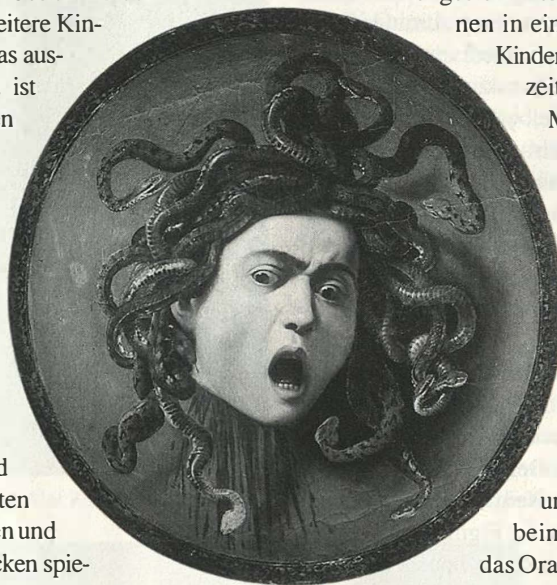


Abb. 1: Caravaggio (1570–1610): Medusenhaupt, 1596. Öl/ Leinwand, auf einem Schild aus Pappelholz, Durchmesser 55,5 cm. Florenz, Uffizien

den und der Erfahrung zugänglich werden. Zugleich werden so die in den Mythen verdichteten Menschheitserfahrungen durch Konkretisierung lebendig.

Im Anschluß an die ästhetisch-praktische Tätigkeit formulieren die Schülerinnen und Schüler einen kurzen Text zu ihrem Bild, der korrigiert wird, – auch daraufhin, ob der Inhalt der Sage insgesamt schlüssig wiedergegeben ist. Mit großen Lettern schuleigener Setzkästen druckt jedes Kind seinen Text auf einen weiteren Bogen Papier, der zusammen mit der entsprechenden Darstellung auf einem großen Tonpapierblatt aufgeklebt wird. Die Schüler-



Abb.2: Der Orakelspruch



Abb.3: Perseus hält das Auge und den Zahn der drei Grauen in der Hand

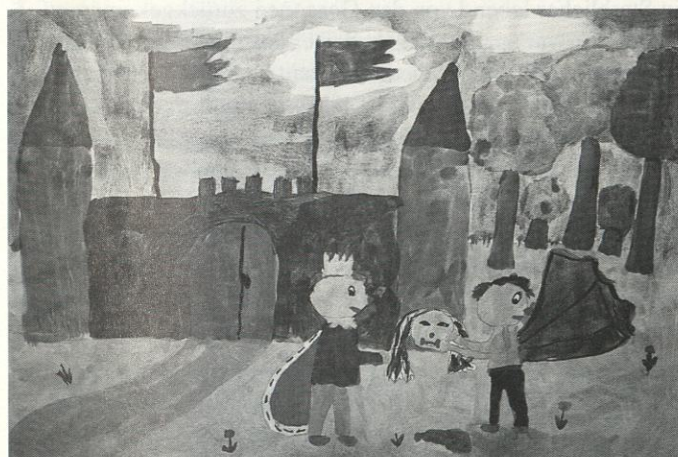


Abb.4: Perseus versteinert König Atlas

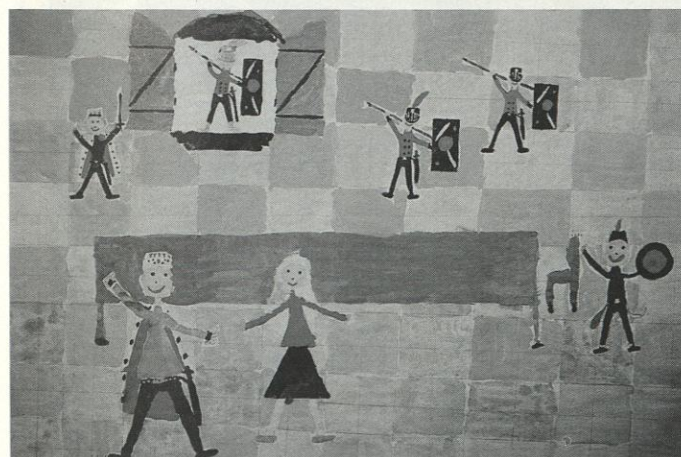

Abb.5: Perseus tötet das Meeresungeheuer
(Farbabbildungen s. Beilage, S. 2 u. 3)


Abb.6: Phineus erscheint beim Hochzeitsmahl

arbeiten werden mit der Abbildung von Caravaggios Medusenkopf als Auftaktblatt im Schulgebäude ausgestellt. Auf diese Weise haben sich noch viele andere Kinder interessiert mit dem Raub des Medusenhauptes beschäftigt.

Mythen gelten als historische Quellen heutiger Lebenswirklichkeit. Sie transportieren kulturelle Errungenschaften und kollektive Leitbilder, die in der Mythosrezeption durch die Kunst verdichtet werden. Mit dem vorliegenden Unterrichtsbeispiel wurde versucht, die Relevanz eines griechischen Mythos' für unsere Kinder heute aufzuzeigen: die Schülerinnen und Schüler lernen nicht nur eine Sage kennen, die sie in vielen Kunstwerken wiederfinden werden. Sie können vor allem ihre Phantasien, Sehnsüchte, Projektionen gestalterisch ausdrücken, Unbewußtes in verborgener Gestalt hervorbringen sowie implizites Wissen über unsere kulturellen Ursprünge in Erfahrung bringen. Der mythische Stoff bietet die Chance, sich nicht nur mit Verhaltensweisen, menschlichen Konflikten und Traditionen auseinanderzusetzen, sondern diese zugleich kritisch zu befragen, um damit zu eigenen Deutungen zu gelangen; seine Gestaltung bietet die Möglichkeit lebendiger Erfahrung des Eigenen im Fremden und des Fremden im Selbst.

MATERIAL

Perseus

Perseus, Sohn des Zeus und der Danae, wurde mit seiner Mutter in eine Kiste gepackt und ins Meer geworfen. Denn das Orakel hatte Perseus' Großvater geweissagt, sein Enkel würde ihm Thron und Leben rauben. Doch die Kiste landete auf einer Insel. Der dortige Herrscher nahm Danae zur Gemahlin. Als Perseus herangewachsen war, wollte er eine große Tat vollbringen und zog aus, um der Medusa das Haupt abzuschlagen.*

Bald traf er auf drei mit grauen Haaren geborene Frauen, die sich gemeinsam ein Auge und einen Zahn teilen mußten. Die beiden unentbehrlichen Dinge gab Perseus den drei Grauen zurück, als sie ihm den Weg zu den Nymphen schilderten. Dort erhielt Perseus Flügelschuhe, eine Tarnkappe aus Hundefell, einen großen Sack und eine ehernen Sichel. In dieser Weise ausgerüstet, vermochte er zu fliegen, ohne selbst gesehen zu werden.

So gelangte er zu den Gorgonen, von denen nur eine sterblich war: die Medusa. Sie schliefen. Perseus betrachtete die mit Drachenschuppen versehenen Köpfe, die großen Hautzähne, ehernen Hände und goldenen Flügel. Das Haupt war mit Schlangen statt Haaren bedeckt. Er wußte, daß er – im Auge getroffen – durch ihren Anblick zu Stein erstarren würde. Abgewendet, im Spiegel seines glänzenden Schildes fand er die Medusa unter den Schlafenden heraus und schlug ihr den Kopf ab. Perseus schob den Kopf der Medusa in seinen Sack, setzte die Tarnkappe auf und flog davon. Als über den Sandwüsten Libyens Blutstropfen aus dem Sack zur Erde fielen, wurden diese zu leuchtend bunten, giftigen Schlangen. Seither ist jene Gegend bekannt für ihre vielen Nattern.

Im Reich des Königs Atlas bat Perseus um Obdach. Doch aus Angst um seine goldenen Früchte, die von einem Drachen bewacht wurden, verweigerte der König seine Gastfreundschaft. Darüber erzürnt streckte Perseus ihm den Medusenkopf entgegen, so daß der König zu Stein wurde.

Im Weiterflug an der Küste des Meeres entdeckte Perseus die Königstochter Andromeda, gefesselt an einem Felsen. Sie sollte einem Seeungeheuer geopfert werden, um das Volk aus einer Not zu befreien. Perseus tötete das haifischähnliche Meerestier und erhielt dafür Andromeda zur Frau. Während des Hochzeitsmahls erschien plötzlich Phineus mit seinen Kriegen, der zuvor um Andromeda geworben, sie in ihrer Not jedoch verlassen hatte, um seine Ansprüche geltend zu machen. Nach langem, erbittertem Kampf erkannte Perseus die Übermacht seiner Gegner und griff zum letzten Hilfsmittel: Mit dem Ausruf, «wer noch mein Freund, der wende sein Antlitz ab!» hielt er das Haupt der Medusa in die Höhe und ließ seine Gegner zu Stein erstarren. Nun konnte Perseus Andromeda ohne weitere Hindernisse heimführen.

Einige Zeit später erfüllte sich der Orakelspruch, der Perseus' Großvater gequält hatte: Bei einem Kampfspiel traf ihn

ein unglücklicher Wurf von Perseus' Hand, ohne daß dieser jenen kannte oder treffen wollte.

Erzählt nach Gustav Schwab: Griechische Sagen. Stuttgart 1978, S. 16–21

* In einer anderen Variante der Sage wollte Polytektes, König jener Insel, Danae heiraten. Diese weigerte sich jedoch, und Perseus unterstützte sie dabei. So griff der König zu einer List: Er gab vor, eine Fürstentochter zu ehelichen und bat alle Untertanen, ihm Pferde als Brautgabe zu liefern. Perseus, mittelloser Jüngling, versprach voreilig, statt dessen jede andere vom König gewünschte Gabe herbeizubringen – und sei es der Kopf der Medusa. Der König ging erfreut darauf ein, denn nie war ein Sterblicher lebend von den Gorgonen zurückgekommen: ihr Anblick war so schrecklich, daß er jeden in Stein verwandelte. Doch die Göttin Athene unterstützte Perseus. Sie haßte die Medusa, weil diese einst in ihrem Tempel mit Poseidon geschlafen hatte. Athene gab Perseus ein spiegelndes Bronzeschild und den Rat, die drei Graien (die Grauen) aufzusuchen.

Vgl. Krauss, Heinrich/ Uthemann, Eva: Was die Bilder erzählen. München 1987, S. 64f.



Abb.: Perseus tötet die Medusa. Von einer Reliefamphora aus Böotien. Frühes 7. Jahrhundert v. Chr.